

开发文档说明

一、知识要点

本项目涉及以下知识要点，若对以下知识有所了解，能更方便的修改本项目的代码

- ES6语法
- async/await的语法
- Vue.js框架
- Jade模板引擎
- SASS/SCSS预处理器
- Gulp工具
- Webpack工具
- Eslint规范

二、运行项目

克隆项目到本地

```
git clone https://github.com/leejiancheng/aijia.git
```

安装依赖

```
npm install
```

测试环境运行

```
npm run gulp-dev
```

```
npm run webpack-dev
```

生产环境打包

```
npm run build
```

注意：

- （1）目前使用Git来作为前端代码的版本控制系统，仓库地址使用的是本人的Github仓库，后期将更改。

- (2) 国内由于和谐原因, 运行 `npm install` 命令安装模块比较慢, 可以使用 `cnpm install`, 具体使用请查看[官方文档](#)。
- (3) `npm install` 命令运行完后, 请将根目录下的 `spriter.js` 文件的内容覆盖到 `node_modules\gulp-css-spriter\libmap-over-styles-and-transform-background-image-declarations.js` 文件的内容中去。

三、目录结构

| 路径 | 说明 |
|--------|---------------------------|
| build | 主要用来存放webpack的配置文件 |
| config | 主要用来存放webpack配置文件所使用的一些信息 |
| data | 主要用来存放测试数据 |
| dist | 主要用来存放编译或打包后的文件 |
| doc | 主要用来存放各种文档 |
| src | 主要用来存放源文件 |

四、src目录结构

CSS:

主要用来存放SCSS编译后的CSS文件, 或者其他第三方CSS文件。

fons:

主要用来存放font字体文件。

html:

主要用来存放Jade编译后的html文件。

img:

主要用来存放图片。

如果想将图片制作成 **CSS-Sprites**, 请将图片放置里面的spriter文件夹内, 同时图片代码需加上 ?

`__spriter`，如下例子：

```
.icon {  
  float: left;  
  @include size(16px, 15px);  
  margin: 10px 7px 0 7px;  
  background: url("../img/spriter/home.png?__spriter") no-repeat;  
}
```

jade:

主要用来存放Jade文件，如果要新增页面，在此文件夹内添加 `.jade` 文件。
其中：

- `common` 文件夹是用来存放通用的模块。
- `layout` 文件夹是用来存放通用的页面布局。

js:

主要用来存放JS类型文件。其中：

- `3rd` 文件夹用来存放第三方的插件
- `api` 文件夹用来存放所有页面使用的API接口地址
- `components` 文件夹用来存放Vue.js的组件
- `util` 文件夹用来存放自己编写的方法文件

新增页面的JS文件直接存放在此目录下。

sass:

主要用来存放SCSS类型文件。其中：

- `mixin` 文件夹用来存放混合器。
- `page` 文件夹用来存放各个页面的样式。
- `reset` 文件夹用来存放重置样式。
- `variable` 文件夹用来存放变量。

新增页面的样式表在 `page` 文件夹内新建 `.scss` 文件，并在 `index.scss` 引用。

五、其他

- 本项目目前使用Gulp工具来处理HTML和CSS部分；而Webpack工具来处理JS部分。后期如有需要，再做调整修改。
- 为了处理JavaScript的回调函数，本项目使用了 ES7语法 的 `async/await` 搭配 `Promise` 通过编写形似同步的代码来处理异步流程, 提高代码的简洁性和可读性。
- 本项目引用了 `lodash` 模块，对字符串、数组、对象等常见数据类型的提供了较好的处理函数。
- 本项目使用了Eslint，以便保证写出语法正确、风格统一的代码，后期可自行修改根目录下的 `.eslintrc.js` 来关闭/开启相关的规则。